

Désastres

Roll	Despair
01 – 10	L'arme est à court de munitions.
11 – 20	Changement environnemental entraînant un dé/plusieurs dés de malus, ex. : les lumières s'éteignent, une tempête de sable soudaine, perte de gravité, un tremblement de terre, de la fumée.
21 – 30	Ajouter un sbire supplémentaire au combat.
31 – 40	Le PJ trébuche et fait tomber son arme, qui atterrit aux pieds d'un ennemi hors de sa portée.
41 – 50	L'arme s'enraye, les munitions doivent être remplacées, l'arme subit des dégâts (briseur 1).
51 – 60	Ajouter un nouveau groupe de sbires au combat.
61 – 65	Changement environnemental extrême entraînant des dégâts aux PJ (test de Résilience pour annuler/réduire l'effet), ex. : une explosion, un incendie soudain, un éboulement, l'effondrement d'une plateforme/d'un bâtiment, une décompression brutale de l'atmosphère d'un vaisseau.
66 – 70	Une nouvelle faction arrive, ex. : police, impériaux, CorSec, etc., créant un combat à trois camps.
71 – 80	Une voie d'avancée ou de retraite pour les PJ est bloquée, ex. : un turbolift tombe en panne, un pont s'effondre, des portes se ferment.
81 – 90	L'arme se brise et doit être réparée, elle subit également des dégâts (briseur 3).
91 – 99	Ajouter un nouvel adversaire Rival.
100/00	Lancez deux fois et combinez les résultats.